



Nintendo®

PRINTED IN THE EU

NINTENDO DS™



INAZUMA ELEVEN 2
TORMENTA DE FUEGO

MANUAL DE INSTRUCCIONES
(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

MAA-NTR-BEES-ESP



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Gracias por adquirir **INAZUMA ELEVEN® 2: TORMENTA DE FUEGO** para Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folio sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

© 2012 LEVEL-5 Inc.
Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo DS is a trademark of Nintendo.
© 2012 Nintendo.



MODO INALÁMBRICO DS
Permite jugar con otros jugadores a través de la comunicación inalámbrica de Nintendo DS.
Cada jugador debe tener una copia del programa.



INTERCAMBIO DE CONTENIDOS DE FORMA INALÁMBRICA



CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO.



DIGITAL SOUND ELEMENTS This product uses Digital Sound Elements by Procyon Studio.

THIS SOFTWARE USES A FONT THAT IS EITHER MADE BY OR CREATED BASED ON A FONT MADE BY FONTWORKS INC. WHICH HAS BEEN MODIFIED TO ACCOMMODATE THE SOFTWARE DESIGN.



Indice

Historia	6	Crea una estrategia ganadora	34
Personajes	7	¡Conoce a tus jugadores!	34
Inicio	12	¡Usa distintas formaciones!	36
Controles	14	¡Aprende super técnicas!	38
Controles con los botones	14	¡Aumenta tu equipo!	40
Controles con la pantalla táctil	16	¡Mejora tu equipo!	44
Descripción de pantalla (historia) ..	18	Comunicación	47
Descripción de pantalla (partidos) ..	25	Modo inalámbrico DS (multijugador) ..	56
Jugar al fútbol	28	Créditos	58

Nota: Para más información sobre cómo guardar el juego, consulta la pág. 23.

¡Nuevo!

¡Este símbolo muestra nuevos contenidos añadidos con respecto al primer juego de INAZUMA ELEVEN®!

Historia

Nadie habría apostado por el **Raimon** como campeón del torneo **Fútbol Frontier**, ni siquiera los miembros del equipo. Incluso después de tan sorprendente victoria, el capitán **Mark Evans** y sus amigos siguieron entrenando sin descanso.

Lo que ellos no imaginaban era que tanta felicidad se vería empañada muy pronto cuando, de repente, una lluvia de misteriosos balones negros devastara el Instituto Raimon.

¿Los causantes? El **Tormenta de Géminis**, un equipo de alienígenas de la denominada **Academia Alius** con el firme propósito de destruir a la humanidad. Para detenerlos, los humanos deberán mostrar su vigor y fortaleza a través del **fútbol**. ¿Podrán Mark y su equipo derrotar a la **Academia Alius**? ¡Es aquí donde comienza la gran aventura del **Raimon**!



Mark Evans

Es el apasionado y enérgico capitán del Raimon. Siempre se muestra optimista y le entusiasma el fútbol. Condujo a su equipo hacia la victoria en el torneo Fútbol Frontier.

Axel Blaze

Se trata del delantero estrella del Raimon. Es un jugador reservado que solo habla cuando es necesario. ¿Cómo actuará Axel ante una invasión alienígena?



¡Reúne a los mejores jugadores y salva a la humanidad!

Personajes



Jude Sharp

Gran estratega que, gracias a sus extraordinarias habilidades e inteligencia, ha colado en numerosas ocasiones a su equipo en la senda de la victoria.

Aquilina

"Lina" Schiller

Es la nueva entrenadora del Raimon al frente de la batalla contra la Academia Ailius. Se trata de una mujer hermosa, inteligente y, a la vez, enigmática.



Academia Ailius

Estos invasores alienígenas han elegido el fútbol como arma de destrucción. Someten a cualquier equipo humano que se interponga en su camino.



Shawn Froste

De carácter amable y tranquilo, su personalidad cambia por completo durante los partidos. Gracias a su calidad, se ha ganado el puesto de delantero estrella del Instituto Alpino.



¡UNA NUEVA AMENAZA DEL ESPACIO EXTERIOR!

Reúne jugadores de todo Japón y crea el mejor equipo de fútbol para derrotar a la despiadada Academia Aius.



Inicio

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ esté apagada e inserta la tarjeta de juego de INAZUMA ELEVEN® 2: VENTISCA ELERNA en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.

1 Al encender la consola, aparecerá la pantalla de advertencia sobre salud y seguridad tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar.

2 Si estás utilizando una consola Nintendo DS™ o Nintendo DSi™ XL, basta con tocar el icono de INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA DE FUEGO para empezar a jugar.

3 Si, por el contrario, estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DSi™ Lite, toca el panel de INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA DE FUEGO para comenzar el juego.

Si el modo de inicio de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en modo automático, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Nota: El término "consola Nintendo DS" engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.



Nota: Las pantallas con borde ☐ negro muestran la pantalla superior y, las de borde ☐ naranja, la pantalla táctil.



Pantalla del título

Puedes elegir entre tres opciones: NUEVA PARTIDA, CONTINUAR PARTIDA Y COMUNICACIÓN.



Nota: La primera vez que juegues, solo podrás elegir la opción NUEVA PARTIDA. Modo comunicación (Jugar mediante comunicación inalámbrica) → págs. 47-53.

Cómo empezar una partida

Selección **NUEVA PARTIDA** en la pantalla del título y usa el teclado que aparece en pantalla para introducir un nombre. Si te equivocas, toca **[B]** (tecla de retroceso) o pulsa el Botón B para borrar un carácter. Cuando lo tengas todo listo para empezar, toca **ACEPTAR**.



Cómo continuar una partida

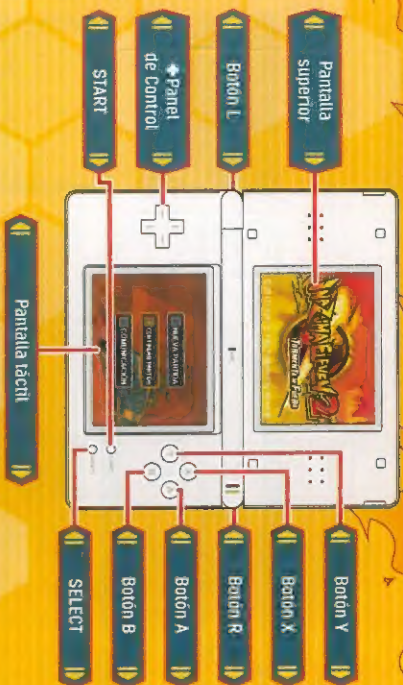
Toca **CONTINUAR PARTIDA** en la pantalla del título y, a continuación, los datos de guardado para reanudar el juego desde donde lo dejaste la última vez. Las escenas de vídeo del juego que hayas desbloqueado están disponibles en GALLERÍA. Asimismo, tras completar el juego, podrás seleccionar **MÚSICA** para escuchar tus temas favoritos.



Guardar (Salir de la partida) → pág. 23.

Controles/controles con los botones

Este juego se puede controlar con los botones de la consola Nintendo DS y con la pantalla táctil. A continuación se muestran todos los controles de la consola Nintendo DS que se utilizan durante el juego.



Nota: Si cierras la consola durante la partida, se activará el modo de espera para reducir el consumo de batería. Para seguir jugando, vuelve a abrir la consola.









Botón	Menú	Historia	Partido
+ Panel de Control	Mover / Seleccionar	Mover / Pasar diálogos	Desplazar la cámara por el campo durante un partido
Botón A	Aceptar	Hablar / Examinar / Pasar diálogos	Pasar diálogos / Desplazar la cámara por el campo durante un partido (derecha)
Botón B	Volver a la pantalla anterior	Pasar diálogos / Correr (al pulsar el mismo tiempo + Panel de Control)	Desplazar la cámara por el campo durante un partido (abajo)
Botón X	Cambiar pantalla de información	Abrir el menú principal	Desplazar la cámara por el campo durante un partido (arriba)
Botón Y	Ver lista de opciones	-	Desplazar la cámara por el campo durante un partido (izquierda)
Botón L / Botón R	Pasar página	Cambiar ángulo de la cámara / Pasar diálogos	Pasar diálogos / [Mantener pulsado] [fase de furor] (→ pág. 33)
START	-	Abandonar el juego y volver a la pantalla del título / Saltar vídeos	Abandonar el partido y volver a la pantalla del título
SELECT	-	-	Alternar información de jugadores (Apelativo / Afinidades / Mada)

Estos controles también se utilizan en el menú principal del modo historia (→ págs. 20-23) y, de manera parcial, en la pantalla de estrategia (→ págs. 36-37).

Controles/Controles con la pantalla táctil

Usa el lápiz táctil de Nintendo DS para controlar a los jugadores y seleccionar acciones durante un partido. Hazte todo un experto en el uso del lápiz y derrotar a tus contrincantes!

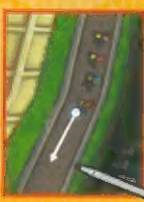
Controles del menú principal

Acción	Resultado	Acción	Resultado
Tocar objeto	Seleccionar objeto	Tocar 	Confirmar selección de objeto/acción
Tocar 	Confirmar objeto seleccionado	Tocar 	Cancelar selección de objeto/acción
Tocar 	Volver atrás	Deslizar 	Desplazar el texto de una ventana
Tocar 	Pasar páginas		
Tocar 	Abrir menú Opciones		
Tocar 	Volver a la pantalla anterior		

Moverse

Para mover a tus personajes, toca y desliza el lápiz por la pantalla táctil en la dirección a la que quieras ir. Si prefieres que corran, desliza el lápiz lejos de ellos.

Para más información sobre los controles en el modo historia, consulta las págs. 18-24.



Controles cuando hay personajes u objetos cerca

Cuando estés cerca de objetos como puertas o cojines, aparecerá un signo de exclamación (!) o un icono de estrella (☆). Toca el icono para examinar el objeto. Del mismo modo, cuando te acerques a un personaje con el que puedes hablar, te aparecerá el icono de una cara (☺). Toca el icono o al personaje para hablar con él.

Nota: Aunque los iconos no sean visibles, si tocas a un personaje o un cofre situado a una cierta distancia, tu personaje se acercará automáticamente e interactuará con ellos.



Pasar al siguiente cuadro de texto

Toca la pantalla táctil con el lápiz cuando hayas terminado de leer un cuadro de texto para pasar al siguiente.

Controles en el mapa

Toca un lugar del mapa para seleccionarlo. Tócalo de nuevo para ir allí. Se desbloquearán nuevos lugares a medida que avances en el juego.



Controles durante partidos y pachangas

Desliza el lápiz por la pantalla táctil para mover a los jugadores. Cuando uno de ellos tenga el balón, toca a otro para realizar un pase y, cuando estés listo, toca la portería para chutar.



Para más información sobre los controles durante partidos y pachangas, consulta las págs. 28-33.

Descripción de pantalla (historia)

Explora el terreno y reúne a nuevos jugadores para tu equipo a lo largo del juego. Además, puedes acceder al menú principal y entrenar para los partidos y pachangas.

En pantalla

Nombre de la zona



Zona actual

Muestra lo que hay a tu alrededor.

- ➔ Posición y dirección actuales
- ➔ Personas y animales
- ➔ Dirección de destino
- ➔ Lugar de destino

Puntos de recuperación (➔ pág. 24)

➔ Tiendas (➔ pág. 24)

➔ Puntos de entrenamiento especial (➔ pág. 46)



Tócalo para ir al menú principal (➔ pág. 20-23)

Icono del menú principal

Al explorar el terreno, aparecerán equipos que te retarán a pachangas (➔ pág. 44).

Nuevo! Mapa de la zona y mapa de Japón

Abre el mapa y elige tu próximo destino al abandonar una zona. El icono de la cara de Mark ➔ muestra tu posición actual. A medida que avances en el juego, aparecerán nuevas regiones a las que podrás dirigirte tocando sus nombres en el mapa de Japón.



Nuevo! La Caravana Inazuma

Cuando hayas avanzado lo suficiente en el juego, podrás subir a la Caravana Inazuma al abandonar la zona en la que te encuentres, o bien al tocar el icono de la caravana ➔ que aparecerá en los mapas. Podrás usar distintas funciones con las que avanzarás en el juego mientras viajas en la Caravana Inazuma.



Entrenadora
Lina



Se encarga de la
Cadena extra de par-
tidos (➔ pág. 45).

S. Veteran



Te permite oír y
fichar a nuevos juga-
dores (➔ pág. 41).

Videoteléfono



Agrega a nuevos juga-
dores a tu equipo a
través del mapa de
contactos (➔ pág. 42).

Mapa de
contactos





Te explicará las dis-
tintas acciones que
puedes realizar en la
Caravana.



El menú principal

Pulsa el Botón X o toca el icono de la mochila  que aparece en el juego para volver al menú principal mostrado a continuación.

Grupo actual

Muestra a los jugadores de tu equipo que disputarán las pachtangas ( pag 44), el nivel de cada uno, los puntos de Energía (PE) y los puntos de Técnica (PT) ( pag 45) así como la experiencia que necesitan para alcanzar el siguiente nivel.



Información sobre el equipo

Muestra el nivel del equipo, el título y el número total de jugadores en ese momento.






Menú

Organza tu equipo, utiliza objetos y aprende nuevas técnicas a través del menú.

Puntos de Pasión y puntos de Amistad

¡Consigue puntos al ganar partidos y pachtangas!

- Puntos de Pasión: utilízalos en las tiendas ( pag 24), en los puntos de recuperación ( pag 24) y en los puntos de entrenamiento especial ( pag 46).
- Puntos de Amistad: los necesitas para obtener a nuevos jugadores para tu equipo.

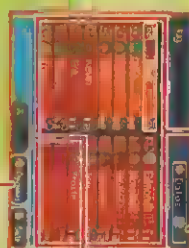
Jugadores

Consulta información sobre tus futbolistas y organiza tu equipo. En la primera página se muestran los 16 jugadores que pueden participar en los partidos.

Lista de jugadores

Los cuatro primeros jugadores disputarán las pachtangas. Los que aparecen en color morado no se pueden usar durante los partidos.

Puedes ponerles un nombre a los jugadores que no tengan uno. Pulsa  junto a su nombre mediante la opción ECHAR.



DATOS

Toca este icono o pulsa el Botón X para mostrar distinta información sobre tus jugadores.

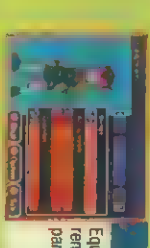
TEMEROR

Selecciona a un jugador y toca este icono o pulsa el Botón A para sustituirlo por otro jugador. Con esta opción puedes poner en tu equipo titular a los jugadores que aparecen a partir de la segunda página.



EQUIPACIÓN

Equipa a tus jugadores con diferentes accesorios, botas y guantes para mejorar sus habilidades.



Opciones

Toca este icono o pulsa el Botón Y para abrir la lista de Opciones. Con esta lista podrás utilizar objetos, aprender super técnicas y ordenar a tus jugadores.

Super técnicas

Muestra qué super técnicas puede usar un jugador ( pags. 38-39) y permite aprender super técnicas nuevas.



Inventario

Muestra los objetos, la equipación y los uniformes que posees en ese momento. Elige el objeto que quieras utilizar y, a continuación, selecciona al jugador con el que desees usarlo. Podrás leer el efecto de cada objeto en la pantalla superior. Con los objetos, recuperarás PE y PT (→ pág. 24). Eso sí, no olvides distribuirlos bien!



Puedes conseguir objetos al ganar partidos y pачanges, al abrir cofres o comprándolos en tiendas (→ pág. 24)

Estrategias

Cambia la estrategia y la composición de tu equipo tanto para el modo historia como para el modo comunicación.

Para más información sobre estrategias, consulta las págs. 36-37.

Datos

Aquí encontrarás información sobre tu equipo, los jugadores y las super técnicas.

ALBUM	Muestra el tiempo de juego total, el número de jugadores de tu equipo y otras estadísticas del juego.
SUPER-TECNICAS	Consulta información sobre tus jugadores y tus rivales.
FUTBOL	Consulta información sobre las técnicas que tus jugadores pueden utilizar.
ESTADO	Contiene información sobre todo lo relevante que le va sucediendo al equipo. Nota: El icono aparece cada vez que el Fútbol se actualiza.
LOGROS	Consulta la ubicación de los jugadores que puedes olear o fichar.
LOGROS	Consulta los resultados de los dueños del modo comunicación.

Recursos

Muestra todos los mensajes del tutorial que has desbloqueado y permite cambiar la configuración del juego.

TUTORIALES	Contiene mensajes del tutorial, terminología e información sobre el juego.
AJUSTES	Configura el sonido y las opciones del Botón B.

Guardar

Selecciona GUARDAR en el menú cuando quieras registrar tu progreso. Selecciona el archivo de guardado para guardar tu progreso y toca el botón de confirmación. Cuando aparezca el mensaje de confirmación, para volver a la partida, toca la pantalla táctil o pulsa el Botón A o B. Para terminar la partida, apaga la consola Nintendo DS.

Nota: No apagues la consola, extraigas la tarjeta DS ni pulses ningún botón durante el proceso de guardado.



CONSEJO Terminar la partida

Pulse STRG para guardar los datos de la partida y terminar la partida. Si la consola de Nintendo DS no reconoce la tarjeta de memoria, asegúrate de que la tarjeta de memoria está correctamente insertada en la consola.



De compras

Al recorrer el país, irás encontrando diferentes tipos de tiendas en cada ciudad. Podrás utilizar tus puntos de Pasion para comprar objetos en estos establecimientos. Habla con el encargado para elegir el objeto que más te interese y utiliza las flechas **←** **→** para seleccionar la cantidad que desees.

Cuando hayas terminado, toca **ACEPTAR** para comprar el objeto.

¡Cada tienda ofrece diferentes tipos de productos!

Mercadería (vende objetos para recargar PE y PT).

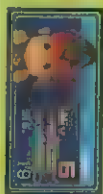
Balón Bazar (vende material deportivo, como por ejemplo, botas).

Todotécnicas (vende cuadros de super-técnicas).



PE y PT

Los PE y PT se consumen al jugar partidos y pachangas. Controla sus niveles y asegúrate de que no se agoten.



PE (Puntos de Energía)

Indican tus niveles de energía. Un jugador con pocos PE correrá más despacio de lo normal.

PT (Puntos de Técnica)

Necesitas estos puntos para realizar super-técnicas. ¡No los malgastes!

Descripción de pantalla (partidos)

Al comenzar un partido de fútbol contra otro equipo, cambiará el modo de juego. ¡Usa el lápiz para jugar los partidos y las pachangas!



Preparativos

Antes de comenzar un partido, toca **JUGADORES** en la pantalla de formación para ver los datos de los jugadores de cada equipo. Esta información puede ayudarte a ganar el partido, ¡aprovechala!

⏱ Tiempo transcurrido

Muestra el tiempo transcurrido en la mitad actual del partido.

👤 Posición de los jugadores

Usa el lápiz para ajustar la posición de tus jugadores antes de comenzar o reanudar un partido.



Nota: Esta pantalla se muestra al principio de la segunda parte y la prórroga, así como al marcar un gol.

📊 Marcador

Los goles marcados por tu equipo se muestran a la izquierda y los de tu oponente, a la derecha.

☰ MENÚ

Cambia la táctica y accede a otras opciones para organizar el equipo (→ págs. 36-37).

EMPEZAR

¡Toca esta opción para comenzar el partido!

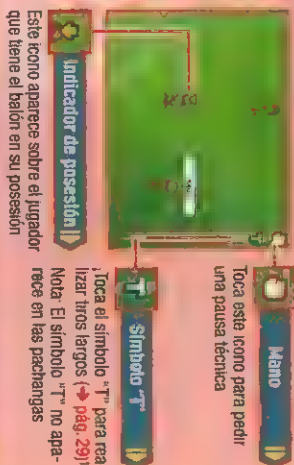


Partido

Toca y desliza el lápiz por la pantalla táctil para controlar a tus jugadores durante un partido. También puedes usar el **Panel de control** y los Botones A, B, X, e Y para desplazar la cámara por el campo.

Nota: Púlsate **SELECT** para ver el nombre o la afinidad (→ pág. 35) de cada jugador.

- ➡ **Qué debes saber para jugar un partido**
- ➡ La dirección hacia la que corre un jugador
- ➡ El lugar hacia donde se dirige un pase
- ➡ El jugador al que estás controlando



Este icono aparece sobre el jugador que tiene el balón en su posesión

Pausas técnicas

Para pausar el juego, toca el icono de pausa. También puedes pausar el juego tocando el botón de pausa. Cuando el juego se reanuda, el balón se moverá a la posición que estaba cuando se pausó.

Para pausar el juego, toca el icono de pausa. También puedes pausar el juego tocando el botón de pausa. Cuando el juego se reanuda, el balón se moverá a la posición que estaba cuando se pausó.

Fin del partido

Siempre que ganes un partido o una pachanga, tus jugadores ganarán experiencia. Si acumulas la experiencia necesaria, el equipo irá mejorando y haciéndose cada vez más fuerte. También recibirás puntos de Amistad y Pasión, así como objetos

Experiencia total

Los puntos por jugar y los puntos por jugar bien se suman después del partido y se muestran como experiencia total obtenida.

Puntos de Pasión obtenidos

Puntos de Amistad obtenidos

Indicador de experiencia

Los jugadores suben un nivel cada vez que el indicador se llena por completo.

Partidos por jugar hoy

Este es el número de partidos que tienes que jugar hoy para completar la experiencia obtenida al final del partido.

Jugar al fútbol

Usa estos sencillos controles en la pantalla táctil para jugar los partidos



Moverse

Toca a un jugador y desliza el lápiz en cualquier dirección para dibujar una flecha que el jugador seguirá



Pases

Cuando estés en posesión del balón, toca el punto al que quieras mandarlo.



Recuerda que cuando pases el balón a un jugador que se encuentre cerca de la portería, este no puede estar más avanzado que el último defensa que cubra al portero contrario. Si tu jugador está situado por delante del defensa, se retirará fuera de juego y se entregará el balón al equipo rival para que saque de falta



Chutar

¡Toca la portería!

Colócate delante de la portería y toca para disparar a puerta. Antes de elegir una acción, puedes cambiar la trayectoria del balón tantas veces como lo desees

Selecciona el tipo de disparo y, a continuación, la fuerza.



Decide el tipo de disparo y la fuerza. ¡También puedes realizar super-técnicas (→ pág. 31)!



Es posible disparar directamente a puerta: pasa el balón a un jugador situado delante de la portería y toca antes de que tu compañero reciba el balón. Esta opción incrementa las posibilidades de marcar, así que no dudes en usarla

¡Nuevo! Tiro largo

¡Cada el símbolo T!

Toca el símbolo T para realizar un tiro largo cuando estés lejos de la portería. ¡También puedes usar super-técnicas que tengan el icono de tiro largo T!



¡Nuevo! Bloqueo

Si un defensor o el portero del equipo contrario se encuentra cerca de la zona de alcance del disparo y posee una técnica con el icono de bloqueo B, podrá detener el chut o reducir su potencia. ¡Elige con cuidado la posición de tiro!





Batallas

Cuando un jugador toca a un rival que lleva el balón, empieza una batalla. Elige una de las acciones para intentar mantener o conseguir la posesión del balón.

Valor de batalla de tu jugador

Cuanto más alto sea el número, más probabilidades de éxito hay

Información del jugador

Muestra la afinidad (→ pág. 35), los PE y los PT de cada jugador. El icono de posesión (→) aparecerá sobre el jugador que tenga el control de la pelota

Lista de afinidades

La opción de la derecha es más efectiva, pero no permite un buen control. La opción de la izquierda es menos efectiva, pero permite un mejor control

Prepárate para una batalla!

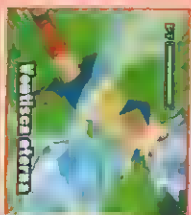
El valor de batalla total resultará de la opción que elijas, en combinación con tu valor de batalla original. ¡El jugador con el número más alto será el vencedor!

Supertécnicas

Toca el rayo para seleccionar una técnica especial. Las supertécnicas consumen PT, así que deberás elegir con cuidado. Nota: Para más información sobre cómo aprender supertécnicas, consulta las págs. 38-39.



¡Las supertécnicas más poderosas te darán la victoria!



Si tu rival también realiza una supertécnica, se elevará solamente la del jugador que gane el enfrentamiento

Las supertécnicas de disparo con el icono de tiro largo T pueden utilizarse tanto para tiros largos como para tiros cortos. Las supertécnicas con el icono de bloqueo B sirven para bloquear los disparos del equipo contrario.

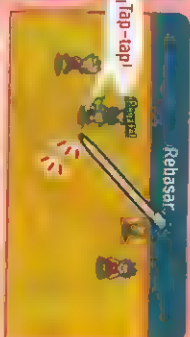


Técnicas ganadoras!

Una vez domines los movimientos básicos, ¿por qué no intentas algunas de estas técnicas?



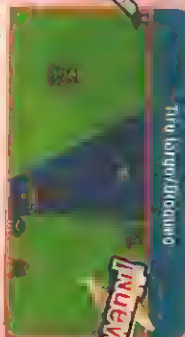
Manda el balón hacia un punto más avanzado para que uno de tus jugadores corra a por él



Toca varias veces al jugador que lleva el balón para dejar atrás al rival que te persigue. Si lo haces bien, podrás deshacerte fácilmente de tus adversarios



Acércate a la portería por un lateral. Cuando el guardameta abandone su posición y se acerque, pásale el balón a un jugador situado delante de la portería y... ¡aprovecha la oportunidad!



Intenta desde lejos mediante una super-técnica con el icono de tiro largo T. Asimismo, intercepta los tiros de tu adversario con super-técnicas que tengan el icono de bloqueo B

32



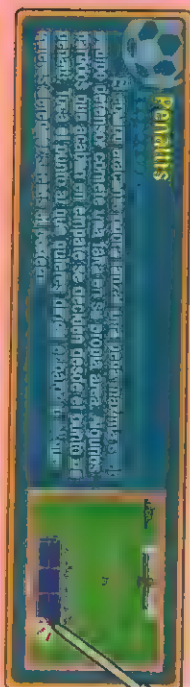
Fase de furor

Mantén pulsado el botón L o el botón R para empezar la fase de furor (solo se puede usar una vez por partido). Durante esta fase, tanto la probabilidad de marcar como los parámetros de los jugadores y la potencia de las super-técnicas aumentan considerablemente. Además, necesitarás menos PT para realizar las super-técnicas

Indicador de fase de furor

Quando el indicador se queda vacío, ¡despídetes de la fase de furor!

¡Cuando tu equipo está en fase de furor, es la mejor ocasión para marcar!



33

crea una estrategia ganadora

¡Conoce a tus Jugadores!

Nunca conseguirás vencer a un adversario fuerte o bese de aporrear los botones. Lo primero que tienes que hacer es conocer las ventajas y desventajas de tus jugadores.



Condición del jugador

Cada jugador tiene una serie de "habilidades". Estas pueden comprobarse en el menú principal en JUGADORES, así como en la pantalla de estrategia. Pantalla de estrategia → pag. 36.



Tiro	Determina la potencia y la velocidad del tiro.
Físico	Determina la probabilidad de mantener la posesión de balón al regatear.
Céntrico	Determina la precisión en los pases y los tiros.
Defensivo	Determina la capacidad de defensa ante regates y disparos.
Rapidez	Determina la velocidad.
Aguante	Cuanto más aguante tenga un jugador, menos PE gastará.
Valor	Determina la habilidad de un jugador al luchar por el balón.

(Las estadísticas se ven en un jugador ran a un jugador a medida que esta se expone)



Afinidades: nociones básicas

Todo jugador y superpícnica están asociados a una afinidad. Existen cuatro: Aire, Bosque, Fuego y Montaña. Hay que tener en cuenta las afinidades en las batallas y al usar las superpícnicas. Ya que pueden ser decisivas en el resultado final.

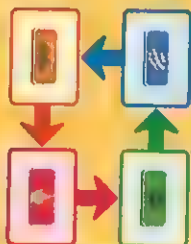
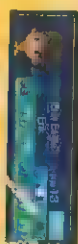
El Aire supera a la Montaña, la Montaña supera al Fuego, el Fuego al Bosque y el Bosque al Aire.

Afinidades y batallas

A la hora de enfrentarte a un rival en una batalla, deberás elegir jugadores que tengan ventaja sobre sus adversarios. Si dos jugadores con idéntica afinidad se encuentran cerca, pueden unirse y formar un doble para aumentar sus probabilidades de éxito. Con un jugador más, se puede llegar a formar hasta un triple. ¡Aprovecha esta ventaja en los partidos más difíciles!

Afinidades y superpícnicas

Si un jugador comparte afinidad con una superpícnica, la potencia de esta aumentará!



Al comenzar una batalla, la afinidad más fuerte aparecerá resaltada y, la más débil, en color gris.



Creando una estrategia ganadora

¡Juega distintas formaciones!

Escojer la estrategia adecuada es una forma de inclinar la balanza a tu favor. Investiga los puntos fuertes de tus jugadores y encuentra la mejor posición para ellos en el campo.



Pantalla de estrategia

Esta pantalla aparece al seleccionar ESTRATEGIAS en el menú principal y cualquiera de las opciones que aparecen a continuación o al seleccionar MENÚ en la pantalla que aparece antes del partido.



Al seleccionar un jugador este aparecerá rodeado por una línea de puntos blanca y sus habilidades se mostrarán en la pantalla superior

Jugadores en el campo

Jugador clave

Capitán

En las pachtergas, solo hay cuatro jugadores por equipo!

Jugadores en el banquillo

Estrategia

Cambio de estrategia

Al seleccionar una estrategia, se pueden elegir varias opciones de una lista. ¡Busca aquellos que se adapten más a tu estilo!

Cambiar jugadores

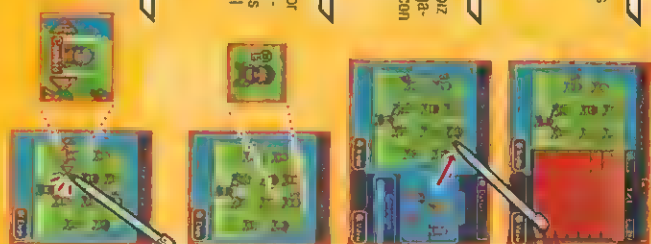
Los jugadores pueden moverse por el campo deslizando el lápiz por el mismo. De esta misma forma, se puede sustituir a los jugadores del banquillo. También pueden seleccionarse jugadores con el Botón A y moverlos con el **Panel de Control**.

Jugador clave

La opción JUGADOR CLAVE, sirve para seleccionar a un jugador clave para el partido. Las posibilidades de éxito del equipo dependerán del jugador elegido. Prueba con diferentes jugadores clave para ver cómo influye cada uno en el rendimiento general de tu equipo.

¡Nuevo! Cambio de rol

Elige a un jugador con el símbolo si lo tocas con el lápiz o pulsas el Botón L o el Botón R, podrás cambiar su rol. Cambiar el rol de un jugador afecta a su personalidad así como a sus habilidades y superpoderes. Utiliza esta opción para que tu equipo se adapte mejor a diferentes situaciones.



crea una estrategia ganadora

Aprende super técnicas!

Las super técnicas pueden cambiar el rumbo de un partido. Cuantas más super técnicas aprendas tus jugadores, más fuerte será tu equipo.



Super técnicas

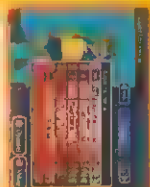
Cada jugador puede aprender hasta un máximo de seis super técnicas. Puedes comprobar las super técnicas ya aprendidas en SUPER TÉCNICAS, en el menú principal.

¡Nuevo!

Aparte de las super técnicas, los jugadores también pueden desplegar habilidades especiales que aparecen a medida que se vayan aprendiendo ciertas super técnicas. Estas habilidades pueden estar relacionadas con el radio o la capacidad de detener disparos, entre muchas otras.

¡Nuevo!

Los personajes con cambio de rol pueden aprender diferentes super técnicas para cada personalidad. Estas aparecerán en las ranuras 1-4. Pasa de una a otra tocando **EL CAMBIO**.



Las ranuras 1-4 se rellenan a medida que el jugador vaya subiendo de nivel, mientras que las ranuras 5 y 6 se cubren con lo aprendido gracias a los cuadernos de super técnicas o a un profesor.

Técnicas combinadas

Las super técnicas para las que son necesarios 2 o 3 jugadores se llaman técnicas combinadas y solo pueden ejecutarse cuando se unen aquellos compañeros de equipo que pueden realizarlas. Elige qué jugadores pueden llevar a cabo las técnicas combinadas en AJUSTES, en la pantalla de super técnicas. En ADAS si quieres que los jugadores sean asignados automáticamente.

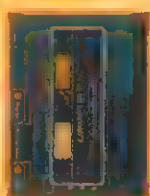


Aprender super técnicas subiendo de nivel

Cuando un jugador llega a un cierto nivel, aprende una super técnica nueva. Las super técnicas nuevas se muestran en la pantalla de resultados del partido (→ pág. 27). ¡Asegurate de echarle un vistazo de vez en cuando!

Aprender super técnicas con cuadernos

Los cuadernos de super técnicas se pueden encontrar en algunas tiendas o dentro de los cofres. Una vez te hayas hecho con uno, elige la opción APRENDER en la pantalla de super técnicas.



Los cuadernos de super técnicas solo pueden utilizarse una vez, así que intenta elegir al jugador más adecuado para aprender la técnica.

Enseñar super técnicas a otros jugadores

A medida que avanza la historia, y una vez hayas hablado con un personaje determinado, podrás enseñarle las super técnicas que hayas aprendido a otro jugador. Escoge a un jugador que haya aprendido una super técnica y, a continuación, al compañero al que se la quieras enseñar. Por último, elige la super técnica que desees enseñar y la ranura en la que quieras colocarla. Recuerda que necesitarás puntos de Pasión para hacer esto.



¡Nuevo! Mejora las super técnicas

Si un personaje que te ha enseñado una super técnica tiene un número de veces, esta se volverá más fuerte. Esto se puede hacer tocando el icono de la super técnica en la pantalla de super técnicas.



crea una estrategia ganadora

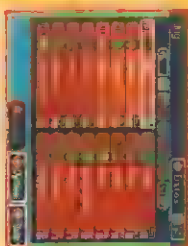
Aumenta tu equipo!

¡Incluso tu rival más temible puede terminar convirtiéndose en tu mejor aliado! Aumenta el número de jugadores de tu equipo y hazle amigo de un montón de personajes.

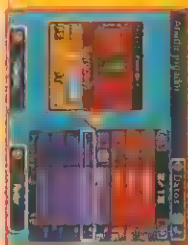


Jugadores

¡Puedes llegar a tener hasta 100 jugadores! De entre ellos, puedes elegir a un total de 16 para formar un equipo y competir contra otros rivales. Para organizar tu alineación, selecciona JUGADORES en el menú principal.



¡Puedes elegir hasta 16 jugadores de entre tus amigos para formar el equipo!



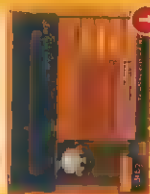
Cada vez que fiches a un nuevo jugador, elige una ranura vacía y añádelo.

Ve aumentando el número de jugadores a medida que avanza la historia a través de los tres sistemas que se explican en las págs. 41-43



Sistema "Jugar"

Este sistema te permite añadir jugadores a tu equipo usando el videoteléfono de la Caravana Hrazuma. Para ello, sigue estos sencillos pasos:



1 Elige un jugador según su región o sus habilidades.



2 Escoge de una lista al personaje que más te guste.



3 Usa tus puntos de Amistad para localizar al jugador.



4 Una vez esté localizado, le dirán dónde encontrarlo.



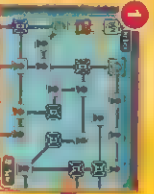
5 ¡Ve a hablar con el jugador! Algunos estarán más receptivos que otros.



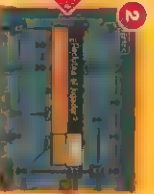
6 Si lo has convencido, ¡felicidades! Tienes un nuevo jugador en tu equipo!

Mapadecontactos

El mapa de contactos de la Caravana Inazuma te permitirá conseguir más jugadores.



1 Consulta aquí los iconos de los personajes



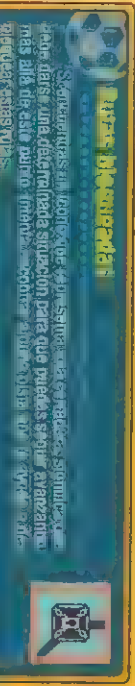
2 Con los puntos de Amistad, podrás hacerte con el jugador que has seleccionado



3 Cuando hayas descubierto dónde se encuentra, dale prisa y ve a pedirle que se una al equipo

¡Cuanto más jugadores tengas, más avanzaras en el mapa de contactos!

Nota: A continuación, deberás seguir los mismos pasos que en el sistema "Ojear".



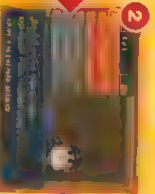
Selecciona un jugador aquí. Sigue los pasos para conseguirlo. Te dará una determinada situación para que puedas seguir avanzando más allá de este punto. ¡Intenta conseguir el jugador que quieras que se una a tu equipo!

Sistema "Fichar"

Con el videoteléfono situado en la Caravana Inazuma, podrás fichar a jugadores pertenecientes a alguno de los equipos que ya has derrotado.



1 Para conseguir jugadores, usa el videoteléfono y selecciona FICHAR.



2 Después, selecciona al personaje que quieras en la lista de equipos vencidos.



3 Cuando lo hayan localizado, te dirán dónde encontrarlo.

Nota: A continuación, deberás seguir los mismos pasos que en el sistema "Ojear".

¡Mediante el sistema "Fichar", hasta el enemigo más temible se convertirá en tu aliado!

Crea una estrategia ganadora

Mejora tu equipo

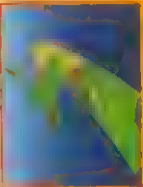
Cuantos más partidos y pachangas juegues, más fuertes serán tus jugadores. ¡Asegúrate de que están al 100% y prepárate para los partidos difíciles!



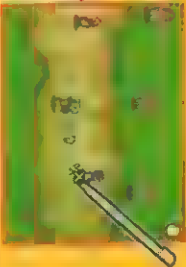
Pachangas

A medida que avances por el mapa, más encontrándote con pachangas inesperadas. Solo cuatro de tus jugadores participarán en ellas. Logra el objetivo que aparece en la pantalla superior en el tiempo indicado y vencerás. ¡Cuantas más pachangas ganes, más experiencia y más puntos conseguirás!

Nota: Para evitar una pachanga, selección ESCAPAR, pero ten en cuenta que, si lo haces o no logras ganar, perderás puntos de Pasión y de Amistad.



Si ves este signo, ¡toca pachanga!



Los controles que debes usar en las pachangas son los mismos que los de un partido normal. Para más información, consulta las **págs. 25-33**.
Nota: Algunos trucos, como el tiro lejano o la fase de hurto, no funcionarán.



Cadena extra de partidos

Si vas a la Caravana Inazuma y hablas con el Sr. Veteran, podrás jugar contra cualquiera de los equipos a los que ya has derrotado.

1 Escoge un oponente

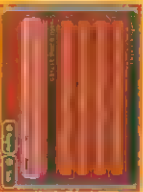
Selecciona alguno de los equipos rivales que aparecen en la Cadena extra de partidos. Al elegir uno de los equipos de la Cadena, podrás consultar los resultados del encuentro. Cada vez que superes un tramo de la Cadena, recibirás un objeto correspondiente a ese nivel. La historia irá avanzando y, a medida que vayas jugando contra ellos por el país, el número de equipos disponibles aumentará. Cuando hayas vencido a un equipo, aparecerán otros nuevos en la Cadena.



En la Cadena te aguardan más sorpresas de las que parece. ¡vence a todos los equipos incluidos y ya verás!

2 Elige tu estrategia

Decide si quieres jugar con el equipo del modo historia o con otro creado especialmente para los partidos del modo comunicación. Si seleccionas DUELO CON AMIGOS, podrás formar un equipo con otra persona y jugar a través de la comunicación inalámbrica al mismo tiempo.



Para más información, consulta la **pág. 32**.

Sistema de entrenamiento

Si te encuentras un punto de entrenamiento especial, podrás usar los puntos de Pasión para mejorar las habilidades de tus jugadores. Cada punto de entrenamiento está diseñado para potenciar una habilidad diferente, así que no debes dejar de buscar otros nuevos. Sin embargo, hay que tener cuidado: cuantos más puntos de Pasión utilices para desarrollar a un jugador concreto, más puntos necesitarás para seguir mejorándolo.



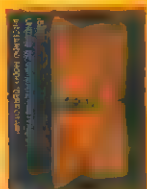
Punto de entrenamiento especial

Nota: Si el círculo que aparece debajo del símbolo no parpadea, no podrás entrenar en este lugar.

Centro de entrenamiento Osakaland

Existen determinadas habilidades que pueden mejorarse en un lugar llamado centro de entrenamiento Osakaland. Selecciona un circuito y ábrete camino hasta el final del recorrido. Si pierdes algún partido, tendrás que empezar otra vez desde el principio. La última prueba consistirá en enfrentarte a un equipo de 11 jugadores al que deberás vencer.

Nota: Dentro del centro de entrenamiento, no podrás guardar tu progreso, así que no te olvides de hacerlo antes de entrar.



Comunicación

En este modo, podrás jugar con tus amigos, intercambiar personajes e incluso descargar nuevos jugadores y objetos.

A medida que vayas avanzando en la historia principal, irán apareciendo nuevas posibilidades.

Inicio

Selección de COMUNICACIÓN en la pantalla del título y, a continuación, carga la partida guardada. Podrás acceder a los menús de comunicación y elegir una de las cinco opciones.



Juega partidos con tus amigos mediante la comunicación inalámbrica DS. ¡Pueden participar hasta 4 jugadores (→ págs. 48-49)! ¡Juega a tus rivales con el modo encuentro (→ págs. 51-52)! ¡Intercambia jugadores con tus amigos (→ pág. 53)! ¡Descarga objetos y personajes (→ pág. 53)! ¡Ajusta la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo (→ págs. 54-55)!

Nuevo

Cuando hayas terminado con la historia principal y hayas realizado una determinada tarea, te aguarda una sorpresa en el modo comunicación. ¡Tendrás que descubrir por tu cuenta de qué se trata!

Duelos

¡Selecciona DUELO en el menú de comunicación y podrás jugar partidos contra tus amigos! Cuando aparezca el menú de la derecha, selecciona en primer lugar **FORMACIÓN** y **NOMBRE Y ESCUDO** para configurar el equipo con el que jugarás en el partido. Cuando hayas hecho esto, elige **ORGANIZAR** o **PARTICIPAR** para encontrar un oponente. Una vez que lo tengas, pasarás a la siguiente pantalla.

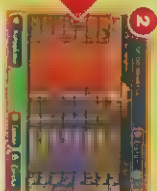
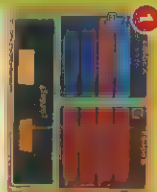


Organizar	Serás el anfitrión al que se conectarán tus amigos. Una vez que todo el mundo esté conectado, configura las características del partido.
Participar	Únete al partido que ha organizado otro jugador. Cuando hayas localizado al anfitrión con el que quieres jugar, toca ese partido con el lápiz.
Formación	Configura tu equipo para un partido. Puedes elegir un máximo de 16 jugadores de los que tienes en el modo historia para la competición. Ponlos en la lista del equipo para poder sacarlos al campo. <i>Nota: No podrás empezar un partido hasta que hayas seleccionado 11 jugadores.</i>
Nombre y Escudo	Elige un nombre y un escudo para tu equipo. <i>Nota: No podrás empezar un partido hasta que los hayas escogido.</i>
Rival CPU y campo	Escoge un rival controlado por la consola y un campo para partidos de comunicación.

Nota: También se pueden jugar partidos de comunicación contra usuarios del primer juego de MAZUMBA EL EYEN, pero habrá algunas limitaciones. Por ejemplo, no será posible utilizar las opciones de tiro lejano o bloqueo, ni tampoco ciertas habilidades.

Preparación para un duelo

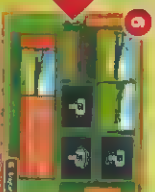
El anfitrión debe decidir las características del partido.



1 Elige un equipo! Los equipos que no cuentan con ninguna persona real entre sus miembros estarán controlados por la consola.

2 ¡Decide qué jugadores participarán! También pueden escogerse de forma automática.

3 Si juegas contra la consola, selecciona un equipo rival.



4 Elige una equipación! Puedes elegir cualquiera de las que están ya desbloqueadas en el modo historia.

5 Determina las distintas opciones del partido: duración, prórrogas, penaltis, etc.

6 Por último, selecciona un campo. ¡Ya estás listo para el saque! ¡A jugar!

Nota: Según cómo configures tu equipo, es posible que los pasos 2 y 3 no sean necesarios.

Reglas del duelo

¡Participa en un duelo y toma el control de los jugadores que has seleccionado! Durante el partido, aparecerán debajo de los pies de los personajes las marcas de colores y los colores de las marcas varían de un jugador a otro en función del orden en el que se hayan conectado al partido. La marca del borde blanco indica cuál es el jugador que tú controlas.



Los controles y los menús de un duelo son los mismos que se utilizan en un partido normal. Para más información, consulta las págs 25-33.

- A cada equipo le corresponde solo una única fase de furor.
- Cualquiera de los miembros del equipo puede activar la fase de furor.
- La única persona que puede abrir el menú es el primer participante en el juego.

Resultados del duelo

Una vez terminado el duelo, se muestran los resultados y los distintos niveles que han alcanzado tus jugadores. El nivel de tu equipo y sus victorias cambian en función de tu rendimiento en los duelos, así que asegúrate de colarte en alguno que otro y de ganar todos los que puedas!

Nota: Puedes consultar los resultados de los duelos en cualquier momento. Solo tienes que ir a **DATOS** en el menú principal y, después, seleccionar **LOGROS** (→ pág. 22).



Los resultados de un duelo se guardan automáticamente al finalizar el partido así que nunca debes apagar la consola durante esta operación



Utilización del modo encuentro

Este modo te permite compartir equipos con otros usuarios que se encuentren cerca y jugar contra los equipos que ellos te proporcionen.



Selección MODO ENCUENTRO y, a continuación, decide si prefieres desafiar a la otra persona con tu propio equipo o usar los datos que has recibido de otro usuario.

Cuando algún otro usuario que haya activado también el modo encuentro se encuentre dentro de tu radio de alcance, la información de su equipo aparecerá en la pantalla superior. Puedes ver a la vez a un máximo de cinco usuarios.

Una vez finalizado el traspaso, deberás guardar la información del equipo. Tienes un máximo de 10 huecos para elegir. Decide en cuál quieres guardarlo!

Partidos en el modo encuentro

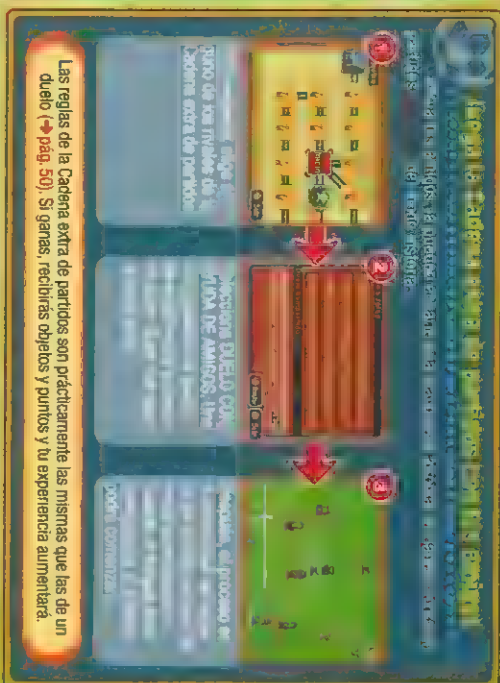
Si seleccionas ENCUENTRO en el menú, podrás enfrentarte a cualquiera de los equipos cuyos datos hayas recibido mediante este modo. Escoge uno y ¡a jugar!

Nota: Puedes compartir tus equipos con usuarios del primer juego de **MAZUMA ELEVEN**. Junto a los datos recibidos del juego original de **MAZUMA ELEVEN** aparecerá un 'ayo con un 1'.



Ajustes del modo encuentro

¡Crea un perfil personalizado para tu equipo con la opción DISEÑAR CARTA del menú! Esto va a leerlo todo tipo de gente, así que ¿por qué no buscar algo ingenioso y con chispa? Cuando lo tengas escrito, toca en ACEPTAR para terminar.



Las reglas de la Cadena extra de partidos son prácticamente las mismas que las de un duelo (→ pág. 50). Si ganas, recibirás objetos y puntos y tu experiencia aumentará.

Nota: Los usuarios de INAZUMA ELEVEN 2 también podrán participar en la cadena de partidos del primer juego de INAZUMA ELEVEN. Sin embargo, los usuarios de la primera versión no podrán acceder a las cadenas de partidos de INAZUMA ELEVEN 2.

Intercambio

Selección **INTERCAMBIO** en el menú de comunicación si quieres cambiar jugadores con otros usuarios, pero no olvides que este procedimiento requiere puntos de Amistad.

Nota: Ten en cuenta que hay algunos jugadores que no pueden intercambiarse.



Una vez que te hayas conectado con otro usuario, podrás elegir qué jugador de tu equipo quieres pasarle.

Tras escoger al jugador, verás la pantalla de confirmación. Si deseas seguir adelante con el intercambio, selecciona **SÍ**.

A continuación, podrás ver qué jugador vas a recibir a cambio. Si estás de acuerdo, selecciona **SÍ**.

Nota: También se pueden intercambiar personajes con los usuarios del primer juego de INAZUMA ELEVEN. Se traspasará el nivel y la condición de los jugadores, pero es posible que algunas de sus habilidades y super técnicas varíen.



Descarga de personajes y objetos

Esta opción te permite descargar nuevos contenidos para el juego, como objetos y personajes. Cada semana encontrarás a tu disposición algunos nuevos (en función de la disponibilidad). Selecciona **DESCARGAS** en el menú de comunicación y después empieza a descargar personajes y objetos como se describe en las págs. 54-55.





Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo), los jugadores de INAZUMA EL EVEN 2: TORMENTA DE FUEGO podrán jugar juntos a través de internet, sin importar la distancia que los separe.

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en la página support.nintendo.com.

Para obtener más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com

1 Descargas desde la CWF de Nintendo

En primer lugar, comprueba que hayas configurado tu Conexión Wi-Fi de Nintendo en la pantalla Configuración de la CWF de Nintendo. Para ello, selecciona la opción CWF DE NINTENDO en el menú de comunicación. A continuación, selecciona la opción DESCARGAS del menú de comunicación y después, CWF DE NINTENDO. ¡Ya está en marcha la descarga!

Nota: También puedes descargar contenidos a través de la conexión inalámbrica. Para ello, selecciona DESCARGA MEDIANTE MODO INALÁMBRICO.

Para más información sobre cómo conectarse a la CWF de Nintendo, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Nota: Si no eres capaz de conectarte, mira la sección de resolución de problemas del manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

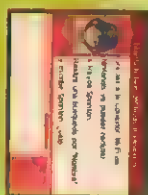
Al conectarte a la CWF de Nintendo, es posible que otros usuarios puedan ver los nombres de las partidas guardadas y de los equipos. Asegúrate de no usar ningún dato que permita identificar al lenguaje que pueda resultar ofensivo.

2 Descarga terminada!

Una vez finalizada la descarga, los contenidos se guardarán automáticamente. No pulses ningún botón ni apagues la consola durante este proceso.

3 ¡Consulta el Futblog!

Cuando vuelvas al juego principal, selecciona DATOS en el menú principal y consulta el Futblog. El Mercatsuma que hay al lado de la estación de Inazuma recibirá los objetos. Podrás buscar los nuevos personajes a través del sistema "Ojea" → pag. 41.



Modo inalámbrico DS (multijugador)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el modo inalámbrico DS.

Equipo necesario


Consolas Nintendo DS
Tarjetas de juego de MAZUMA ELEVEN 2 KAMITSUKA ETERNA o
Tarjetas de juego de MAZUMA ELEVEN 2 TORMENTA DE FUEGO o
Tarjetas de juego de MAZUMA ELEVEN... Una por jugador

Instrucciones para la conexión

- 1 Comprueba que todas las consolas estén cargadas e inserta una tarjeta de juego en cada una de ellas.
- 2 Enciende la consola. Se mostrará la pantalla del menú de la consola Nintendo DS.
Nota: Si la configuración de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite que estás utilizando está establecida en modo automático, pasa directamente al punto 4.
- 3 Toca el panel o el icono de MAZUMA ELEVEN 2 TORMENTA DE FUEGO.
- 4 A continuación sigue las instrucciones de la página 47.


Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Lo verás en la pantalla del menú de la consola Nintendo DS y en algunas pantallas del juego que estás utilizando.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible. NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Si utilizas una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la COMUNICACIÓN INALÁMBRICA en la configuración de la consola. Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica de Nintendo DS consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con las consolas Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono  que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono indicará un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuando más barras sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica. Cuando la consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite o el indicador de conexión inalámbrica de la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL parpadeará rápidamente.

Recomendaciones para lograr una buena conexión:

- Al comenzar, los usuarios deberían situarse a una distancia no superior a 10 metros, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (como redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de las interferencias.
- Para usar la comunicación inalámbrica con la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, debes activar la COMUNICACIÓN INALÁMBRICA en la configuración de la consola.

Credits

Producer/Planning & Scenarios

Alvin Hiro

Director

Takehiro Fuji

Localisation Coordinators

Jun Chiro Kuramoto

Richard Mark Honeywood

Character Design

Takehiro Nagano

Composer Sound Director

PRODUCTION STUDIO CO. LTD

Yasunori Matsuda

Character Art Director

Takehiro Fuji

Map Art Director

Hidehiko Sasak

Planning Director

Takeaki Akasaka

Effects Director

Yoshinori Koya

Scenarios

Chie Sasak

Visuals Tomono

Program Development

ROKIMENDO CO. LTD

Yuko Ishihara

Ryuji Taka

Programmers

Takeyuki Kobayashi

Aislinn H. Guerin

Ken Adachi

Koji Chato

Usuke Kumagai

Mamoru Itadaki

Digital Works

Entertainment Co. Ltd

Planning Script

Jun Chiro Kuramoto

Kei-ao Sato

Kiyoshi Furukawa

Kiyosuke Yoshida

Elements Co. Ltd

Character Art

Mitsuru Kawaguchi

Mitsuru Kawaguchi

Mitsuru Kawaguchi

Kenichi Kiyama

Shinji Yano

Mizuki Takamizu

Character 3D Models

Emiko Ikeda

Ei Yamaoka

Hiroshi Niwa

Shinya Hayakawa

Special Movie Story

Production and Creation

Takamizu Takamizu

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

Kiyosuke Sasak

3D Effects

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Masashi Masuda

Localisation Quality Specialist

Zsuzsa Messerli

Alexander van der Bergh

Christina Massi

Jose Malagon

Alonso Garcia Caro

English Translation Assistance

John Muller

Dane Ichime-Suzuki

Dave Scarborough

Patrick Stedts

European Translation

CUJTIFF-TRANS-LATE GmbH

Nadine Hartmann

Dore Kudera

Localisation Coordination

Luca Corti

Alexander Benichew

Ricard Gallego

Roberto Morale

End of Translation

Shawn Williams Brown

Gerard Howells

Mark Boyle

Nicholas Bradley

On-Chance

French Translation

Darwin Daclary

Esteban Hough

Esther LaRue

Maxime Juret

Michael Verbeu

Marta Va Fabert

Localisation

Fea B. Engel-Freyer

Constance Harding

Heidi Jacobs

Michael Koppe

Stefan Young

Timothy Lottier

Italian Translation

Gianfranco

Angela Marcone

Federica Sozzo

Ivana M. Jasso

Marcello Indem

Spanish Translation

Alfonso Perez Carastro

Alfonso Diaz Jimenez

Daniel Garcia Cuerva

David Garcia Abril

Esther Vilalobos Gutierrez

Martín Corral Borrachero

Opening Theme Song

English

Left's get together!

Musica: Tōhru & Hiroshi Yamasaki

French

Le da lon fle

Musica: Tōhru & Hiroshi Yamasaki

German

Er überflieger

Musica: Tōhru & Hiroshi Yamasaki

Italian

Passa l'ho op!

Musica: Tōhru & Hiroshi Yamasaki

Spanish

¡Todos a una!

Musica: Tōhru & Hiroshi Yamasaki

Ending Theme Song

ENDING: Tōhru & Hiroshi Yamasaki

ATTSU MA TAYO BOY!

(instrumental version)

Musica: Yasunori Mitsuda

Produced By

TIGT-PRO CO. LTD

Takashi Takagi

Production

UP-FRONT WORKS CO. LTD

Shin Hashimoto

Animation
OLM
Animation Executive Producer
Toshiaki Okuno
Animation Producer
Takeshi Koriyashi
Supervisor
Yoshihiko Miyao
Character Design
Ichiro Ogawa
Settings Design
Takamichi Ishimoto
Toshinari Tanaka
Ko Edamatsu
Art Boards
Katsunori Takano
Michio Matsuda
Scenarists
Asahiro Tomioka
Story Boards
Yoshihiko Miyao
Masakatsu Iijima
So Toyama
Yoshihiro Ohsugi
Production
Yoshihiko Miyao
Hidetaka Nakajima
Lead Animator
Ichiro Ogawa
Lead Animator's Assistant
Makoto Ochiai

Toshiaki Ohtsushi
Junpei Fukuchi
Toru Ogawa
Miwa Sakai
Yoshihiro Ohsugi
Shunichi Yoshino
Yukari Kobayashi
Ayano Shimizu
Kazuhiko Ohnami
Hiromi Nagamatsu
Hidetaka Matsuda
Satoru Yamashita
Etsuko Taka
Masaru Kobayashi
Hiroshi Sakamoto
Hiroshi Sakamoto
Secondary Animators
Masahiro Arizawa
Ryoko Nakamura
Kaori Miyagawa
Takeshi Muto
Susumu Matsunaga
Masami Yamashita
Kazumasa Takeuchi
Yukari Kaku
Emi Mori
Yuka Senguchi
Yoshiko Tsujimura
Nakamura Production
EKURA ANIMAL
ZEXCS
LAST HOUSE
STUDIO TOYBOX
STUDIO MOUSE
ingres
AIC

Animation
Daisuke Miyazaki
Yumi Fujiwara
Hironori
Mitsu Ohtsuka
Makoto Katsuki
Chiesato Tada
Tetsuya Masuda
Noriyuki Ohta
Makoto Matsunobu
Asahi Iida
Yuki Igarashi
Vakamura Production
ingres
Kono production
OUTPRODUCTION
SNOWLIGHT STAFF
ingres
STUDIO COCKPIT
WASH
ANIME SPOT
Studio Passlaboru
R.I.C
FRONT LINE
Triple A
Colour Design
Koji Ohtsuki
Finishing Checkers
Akiko Nogami
Chisato Tanaka
Satoru Kozawa
Wash
Mitsuko Watanabe
Finishing
Miyuki Hirano
Mitsutoshi Yamazaki
Mitsutoshi
Izumi Inoue
Toshiko Koga
Yuko Chiba
Hiromi Mitome
Rieko Ikenura

Marie Koga
Yumi Fujiwara
Hironori
FRONT LINE
Special Effects
Noriyuki Ohta
Chiesato Tada
Makoto Matsunobu
Asahi Iida
Yuki Igarashi
Vakamura Production
ingres
Kono production
OUTPRODUCTION
SNOWLIGHT STAFF
ingres
STUDIO COCKPIT
WASH
ANIME SPOT
Studio Passlaboru
R.I.C
FRONT LINE
Triple A
Colour Design
Koji Ohtsuki
Finishing Checkers
Akiko Nogami
Chisato Tanaka
Satoru Kozawa
Wash
Mitsuko Watanabe
Finishing
Miyuki Hirano
Mitsutoshi Yamazaki
Mitsutoshi
Izumi Inoue
Toshiko Koga
Yuko Chiba
Hiromi Mitome
Rieko Ikenura

3D CGI Designer
Kazunori Ishihara
3D CG Designers
Masashi Kogano
Chiesato Tada
Hironori Sano
Naoki Enosawa
Yuzuka Oho
Kenichi Takahashi
Kazuhiko Ishikawa
Yuchi Terada
Kyochi Nishimura
Min Kyungmoon
3D CG Artwork
Katsunori Takano
Takamichi Ishimoto
Toshinari Tanaka
Ko Edamatsu
Digital Production
Tetsuya Nomura
Yuki Nomura
Chiu Togni
CGI Assistance
Tatsuro Maruyama
Koji Kawamura
Hidetaka Sudo
Takaji Tomoka
ANIME Information
Teppel Makoyashi
Masaki Takada
Noriko Hasegawa
Feng Zhe
Gao Yong Ri
Zuo Kao Li
Editing
OLM Digital
CGI Producer
Masashi Kobayashi
CGI Supervisor
Yoshinobu Ohsugi

Production Assistant
Koichi Murata
Gou Sawada
Yoshinobu Fuji
Voice Acting
English
Mara Darling
Ewan Bailey
Robbie Stevens
James Morgan
Nigel Pilkington
Sara Hadland
David Holt
Adam Howden
Alex Kelly
Lewis Macleod
Emma Tate
John Vace
Lizzie Waterworth-Santo
Jo Wyatt
French
Pablo Andres Hartsens
Cyrille Monge
Christophe Hespel
Marie Zif
Carolina Klaus
Jeremy Rabier
Francine Baudouin
Tony Beck
Jeanne Barthelemy
Kajon Banz
Emmanuel Bonami
Philippe Buzo
Stephane Maugel
Dorothee Proussot
Dominic Huguoux
Raphaële Valenti
German
Philipp Zieschang
Rainer Fritzsche
Konstantin Sodenstucker

Dirk Penck
Lion Wasczyk
Johannes Falk
Thomas Anand
Piran Baum
Marlene Giffam
Anna Hopf
Michael Hismann
Ija Koster
Sophie Langer
Leo Pfeiffer
Mathias Schwenk
Philip Schwarz
Jenny Weiss

Italian
Andrea Didi
Davide Garbolino
Simone Lupinacci
Fabio De Santis
Stefano Pozzi
Lorenzo Campani
Fugiero Andreazzi
Marco Barzanti
Michele Bertali
Stefano Carrara
Loreta Di Pisa
Massimiliano Lotti
Cinzia Massironi
Emanuela Noyara
Emanuela Pacotto
Claudio Rhoifo
Federico Zanandrea

Spanish
Rosa Vivas
Lara Lillo
Carles Lladó
David Jenner
Angel de Gorda
Luis Fernandez
Marta Bonura
Carmen Carrel

French
Alex Enjalbal
Ignacio Iartore
Cécile Martine
Jesús Luis Medavilla
Graciela Molina
Meribel Roca
Pep Sals
Estel·la Viches

Recording Coordinators
English
Side UK
Martin Vaughan

French
Side UK
Oliver Deslandes

German
Side UK
Oliver Deslandes
Fundamental Studios GmbH
Jockey Memoiz

Italian
Side UK
Oliver Deslandes

Spanish
Side UK
Oliver Deslandes

Voice Recording Studios
English
Side UK
Oliver Deslandes

French
Side UK / Aghasound Production

German
Fundamental Studios GmbH
Side UK / K Sample

Italian
Side UK / Sample Srl

Spanish
Side UK / TakeMaker S.L.

Assistant Producer
Kaori Takahara

Marketing Director
Akemi Usuki

Marketing Team
Masato Hayashi
Noriko Maruya
Chika Oota
Kaizuke Ueda
Hitoko Ueda

Business
Sumitomo Hyakuda
Tomoko Katsuyashi
Kiyosuke Tazaki
Kei Sano

Special Thanks
Kousuke Nagami
Moe Sudo
Jian Hening
Yoko Okawa
Ippel Kohara
NCE Communication
Coordinator Group

QA Team
Suguru Sato
Tusuke Nakamish
Ryusei Arai
Eriko Hara
Hitohisa Kawara
Ryuch Nakagawa
Shunro Tanaka
Masahide Fukui
Ryo Torimitsu
Kenichi Kai
Ryosuke Miyazaki
Toshiko Matsushita
Hiroyuki Iwamoto
Kousuke Hakeda
Seiji Nakano

Japanese
Toshiyuki Tanaka
Emi Odo
Motoko Kurogi
Takamori Sato
Tetsuya Yamachi
Fusami Tsunoya
Wano Matsuzaki
Tomoya Ozaki
Masato Hayashi
Chika Oota
Kaizuke Ueda
Hitoko Ueda

European Quality Assurance
English
CULTURETRANSLATE GmbH
Danie Hunter
Adam Foster
Chris Rose
Danie Wiles
David McComb
Gary Watkins
Giles Williams
Ross Logan
NDA Product Testing Zac Evans

French
CULTURETRANSLATE GmbH
Julien Bigot de La Touanne
Amélie Dandour
Antoine Danilo Meriad
Bruno Vela
Damen Vocoz
Laurent Fourcadier
Luc Cardron
Richard Moudoucarin
Thierry Soulet
NDA Product Testing Zac Evans

German
CULTURETRANSLATE GmbH
Michael Zaiton
Brend Nemetz
Karin Bichler
Marco Neumann
Marie Christine Keuck
NDA Product Testing Zac Evans

Italian
CULTURETRANSLATE GmbH
Giorgio Malbuzzo
Alessandro Grotto
Daniele Capocetti
Giuseppe Carola
Luca Caroni
Luca De Miti
Luca Signorini
Marta Novella De Matteis
Valeria Castellino
NDA Product Testing Zac Evans

Spanish
CULTURETRANSLATE GmbH
Carlos Beneyto Dura
Antonio Sordo Pereyra
Javier Santos Valterra
Jessica Alcaraz Garcia
Jesús Canne Moreno
Juan Capó Ruiz
Lorena Garcia Pla
Mario Rodriguez Gonzalez
Rubén Teruel German
NDA Product Testing Zac Evans

Cross Media Coordination
Masakazu Kubo

Technical Director
Yasuhito Akasaka

Executive Producer
Akio Hiro

Assistance
Shogakukan Inc.
TOHOKUSHINSHA FILM
CORPORATION
Nimble Co., Ltd.

Artwork Producers
Dean Balazovic
Alexandros Varvounis

Mac Operators
Carmela Biz
Jasmina Lbonati
Momi Handzic
Urschi Lipinski
Peter Swierczowski
Sascha Nickel

Quality Assurance Coordinators
Carmela Rodal
Sandra Bialys

Team
Martin Peom
Andreas Gethieb
Francesca Abate
Ana Lutz
Pieter Van Nuijten

Production and Copyrights
Developed by LEVEL-5
Published by NINTENDO



LEE LAS SIGUIENTES NOTAS DE ADVERTENCIA ANTES DE QUE TÚ O TU HIJO JUGUÉS A VIDEOJUEGOS. EN EL CASO DE QUE UN NIÑO DE CORRA EDAD VAYA A UTILIZAR LA CONSOLA, SE RECOMIENDA QUE UN ADULTO LE LEA Y EXPLIQUE PREVIAMENTE EL CONTENIDO DEL MANUAL. DE LO CONTRARIO, PODRÍA AUMENTAR EL RIESGO DE QUE SE PRODUZCAN LESIONES.

ADVERTENCIAS SOBRE LA EPILEPSIA

Ciertas personas (aproximadamente una de cada 4000) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.

Cuando haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a videojuegos.

Se recomienda a los padres y tutores legales que vigilen a sus hijos mientras juegan a videojuegos. Deja de jugar y consulta a un médico si tú o tu hijo experimentas alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.**

- Para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas a videojuegos, se recomienda que:
 - No juegues si estás cansado o tienes sueño.
 - Juegues siempre en lugares bien iluminados.
 - Descansas de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS Y LA FATIGA VISUAL

Al jugar, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel, o bien notar molestias en los ojos. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación cutánea o fatiga visual, sigue estas precauciones:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Los padres deberían controlar el tiempo que sus hijos pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aunque creas que no lo necesitas.
- Cuando uses el mando de tu consola Nintendo DS (Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL), no lo aprietes con fuerza ni ejerzas mucha presión sobre la pantalla táctil. Podrías cansarte o sentir molestias.
- Si sientes cansancio o dolor en manos, muñecas, brazos u otros miembros, detén el juego y descansa varias horas antes de retomar el juego.
- Si persisten dichos síntomas o sientes otras molestias, no vuelvas a jugar hasta que hayas consultado a un médico.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA

La consola Nintendo DS emite ondas de radiofrecuencia que podrían interferir en el funcionamiento de cualquier aparato o dispositivo electrónico que se encuentre cerca, incluidos los marcapasos.

- Si estás utilizando el sistema de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS, colócate a más de 25 centímetros de una persona que lleve un marcapasos.
- Si tienes implantado un marcapasos o algún otro dispositivo médico, no utilices el sistema de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS sin consultar antes con tu médico o el fabricante del dispositivo en cuestión.

ADVERTENCIAS SOBRE EL USO DE LA CONSOLA NINTENDO DS EN AVIONES, AEROPUERTOS Y HOSPITALES

Siempre y cuando ND se esté utilizando la comunicación inalámbrica, el uso de la consola Nintendo DS podría estar permitido en aviones, aeropuertos y hospitales, como el de cualquier otro aparato que no emita ondas de radiofrecuencia. Cuando esté activada la comunicación inalámbrica de la consola, el indicador de encendido (si tienes una consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite) o el indicador de la conexión inalámbrica (si tienes una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL) parpadeará rápidamente. Así, por ejemplo, el indicador correspondiente parpadeará rápidamente cada vez que chatees con el PictoChat™. Juegues a algún juego con modo multijugador por comunicación inalámbrica, o descargues un juego en otra consola.

Respete y cumple todas las reglas y normas sobre el uso de dispositivos de comunicación inalámbrica en lugares como hospitales, aeropuertos o aviones. Para no infringir la normativa de aviación, no uses el programa PictoChat, no utilices modos multijugador por comunicación inalámbrica con ningún juego de Nintendo DS ni uses la comunicación inalámbrica de ninguna otra manera cuando te encuentres dentro de un avión. Su uso podría interferir con ciertos aparatos o provocar su mal funcionamiento, lo que a su vez podría causar daños personales o materiales. Si utilizas una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la COMUNICACIÓN INALÁMBRICA en la configuración de la consola.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS TARJETAS DE JUEGO Y LOS CARTUCHOS DE GBA Y SU MANTENIMIENTO

1. No toques las conexiones con los dedos. No soples sobre ellas ni permitas que se humedezcan ni se ensucien. De lo contrario, podrías causar daños a la tarjeta de juego o al cartucho de GBA, así como a la misma consola Nintendo DS.
2. Las tarjetas de juego y los cartuchos de GBA son dispositivos electrónicos de alta precisión. No los guardes en lugares excesivamente calientes o fríos. No los dejes caer ni permitas que sufran golpes. No intentes desmontarlos.
3. No utilices disolventes de pintura, alcohol o cualquier otro tipo de disolvente o producto abrasivo para limpiarlos.
4. Antes de introducir una tarjeta de juego o un cartucho de GBA en la consola Nintendo DS, asegúrate de que los conectores estén limpios.